DX超合金
GE-67

マクロスFrontier

魂ウェブ商店
Bandai Collectors Shop

© 2007 ビックウエスト／マクロスF製作委員会・MBS

RVF-171EX

Variable Fighter Nightmare Plus EX Luca Angeloni Custom

RVF-171EX ナイトメアプラスEX（ルカ・アンジェローニ機）

RVF-171EX ナイトメアプラスEX（ルカ・アンジェローニ機）

INSTRUCTION MANUAL 取扱説明書

TAMASHII NATIONS

BANDAI

※画像はイメージです。

セット内容

■ 取扱説明書(本書)

RVF-171EXナイトメアプラスEX
(ルカ・アンジェローニ機) 本体

交換用機銃(硬質)

※本体機銃(軟質)と
交換することが
できます。

本体手首	交換用手首		
A B	C D	E F	G H
可動手首	拳手首	武器用手首	開き手首

レドームパーツ

ガンポッド

手首カバー
(左)

手首カバー
(右)

バトロイド用
サポートパーツ

ハードポイント付
ウイング(左)

ハードポイント付
ウイング(右)

ファイター用
アーム固定補助パーツ ×2

ガウォーク用支柱

アーム

台座

ファイター用
アーム ×2

ファイター用
支柱

バトロイド用支柱

矢印一覧 Arrow List	取り付けます。 Attachable	取り外します。 Removable	可動します。 Movable

■ 各パーツは取扱説明書(本書)の画像を参考に取り付けてください。
■ 取扱説明書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。
■ 取扱説明書の画像には試作品を使用しております。

⚠注　意　お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
●小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
●尖った部分や鋭い部分がありますので、取扱や保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。
●可動部の隙間には指などを入れないでください。はさまれてケガをするおそれがあります。
《 使用上の注意 》
●本商品は精密に作られています。無理な力を加えたり、落としたりすると破損するおそれがあります。
●関節部分を曲げたり回転させたりする時に、無理に動かすと彩色がはがれるおそれがありますので注意してください。
●本商品を樹脂製のソファーやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。
●本体・部品を箱に戻す場合は、袋・シートに入れてから戻してください。

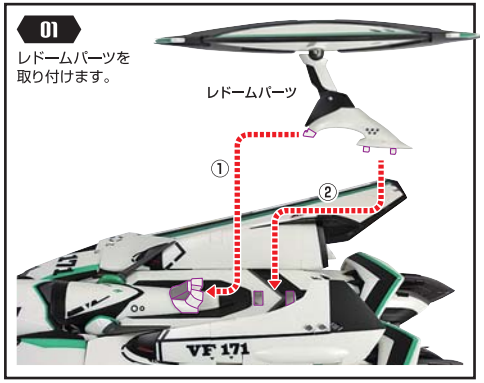
ファイター形態の組み立て方 ※セット内容の状態から始めます。

注 意

▶ 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

01

レドームパーツを
取り付けます。



02 手首カバーを
取り付けます。

反対側も同様

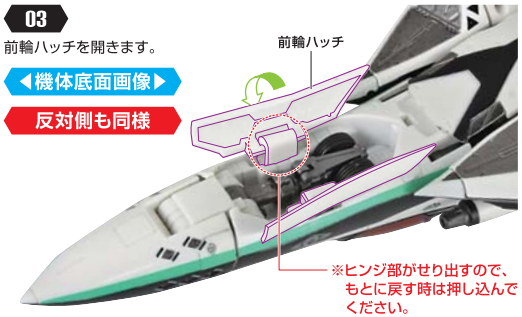
※手首カバーは手首を取り外した
状態で取り付けないでください。

03

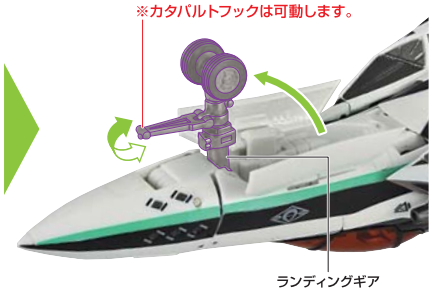
前輪ハッチを開きます。

◀機体底面画像▶

反対側も同様



ランディングギアを引き出します。

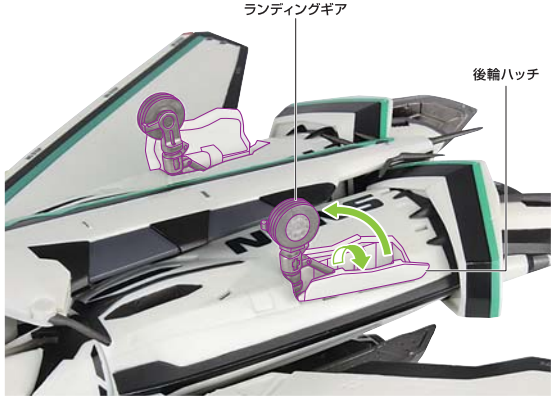


04

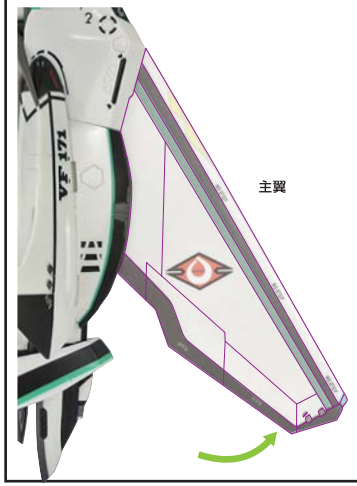
後輪ハッチを開き、
ランディングギアを引き出します。

◀機体底面画像▶

反対側も同様

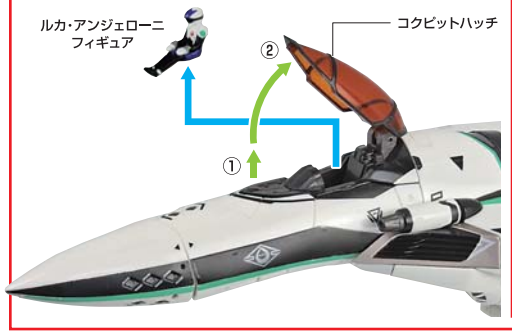


05 主翼を開きます。

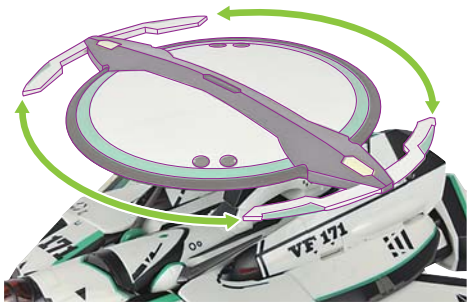


完成!!

※コクピットハッチは画像の順番で開くことができます。
※ルカ・アンジェローニフィギュアは取り外すことができます。



※レドームパーツは回転します。

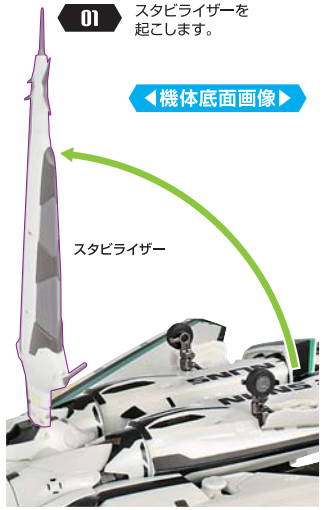


ディスプレイ

ファイター形態のディスプレイ

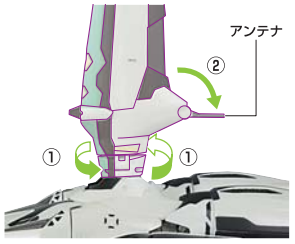
01 スタビライザーを
起こします。

◀機体底面画像▶



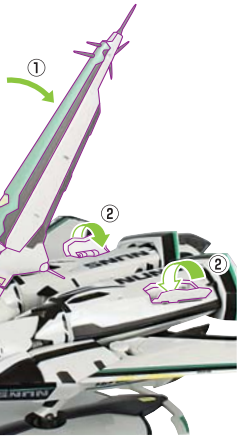
02 ①スタビライザーを回転します。
②アンテナを回転します。

◀機体側面画像▶



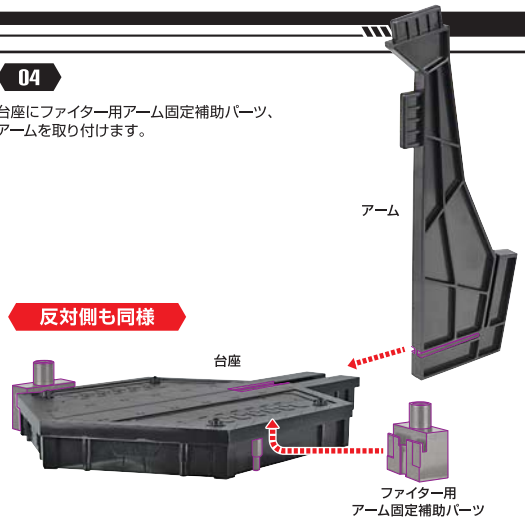
◀機体底面画像▶

03 ①スタビライザーを倒します。
②各ランディングギアを収納し、
ハッチを閉じます。



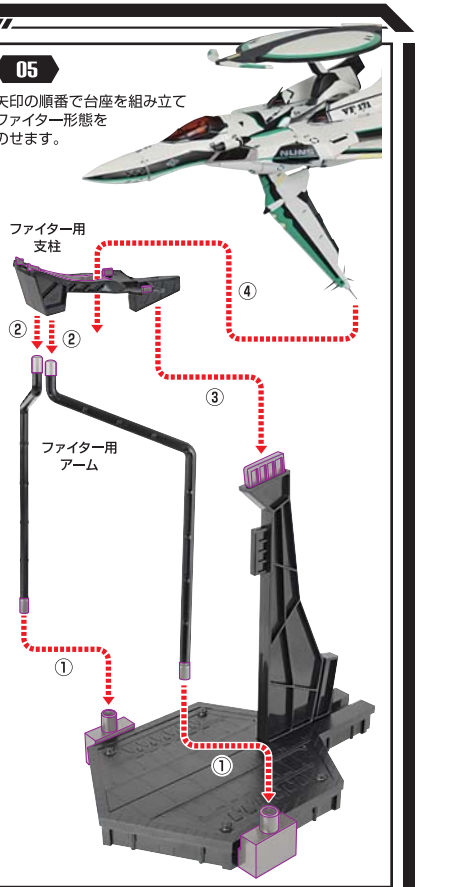
04

台座にファイター用アーム固定補助パーツ、
アームを取り付けます。

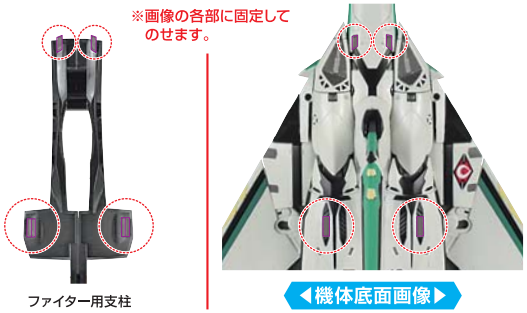


05

矢印の順番で台座を組み立て
ファイター形態を
のせます。



※画像の各部に固定して
のせます。



注 意

▶ ファイター用支柱にスタビライザーを通す時は、
アンテナの破損に注意してください。

ガウォーク形態への変形

注 意

▶ 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

01

スタビライザーを
取り外します。

◀機体底面画像▶

02

①脚部を起こします。
②すね下を90度内側に
回転させます。
③ひざを引き伸ばします。

◀機体底面画像▶
反対側も同様

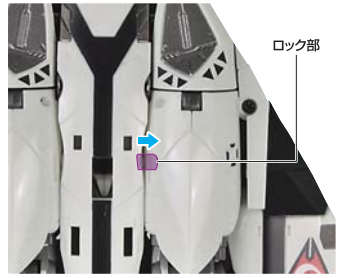
注 意 ▶ すね下部分は、ひざ関節を伸ばした状態では回転することができません。

※元に戻すときは 画像の角度まですね下を下げてから、回転させてください。

03

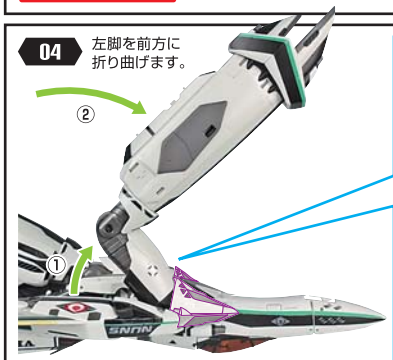
太股のロック部を
外します。

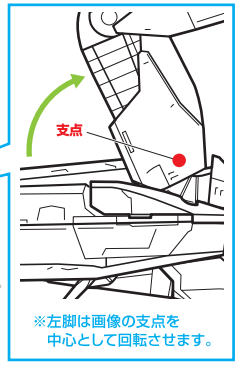
◀機体底面画像▶
反対側も同様



04

左脚を前方に
折り曲げます。





※左脚は画像の支点を
中心として回転させます。

◀機体側面画像▶
反対側も同様

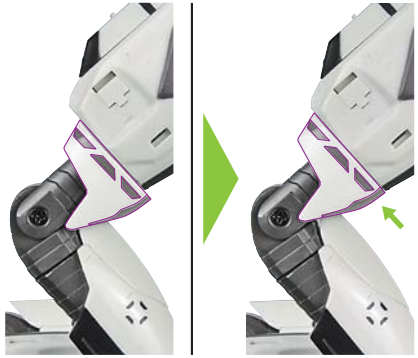
05

脚部付け根を引き出します。

◀機体側面画像▶
反対側も同様

06

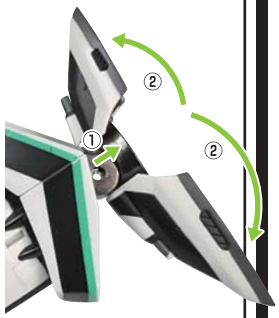
ひざアーマーをスライドさせます。



◀機体側面画像▶
反対側も同様

07

左足首を引き出し、
前後に開きます。



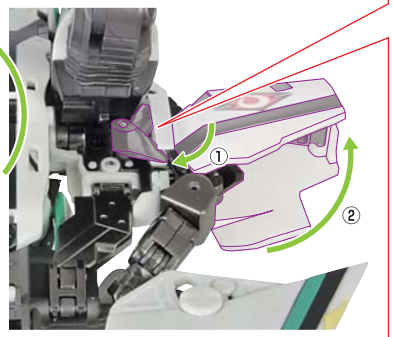
◀機体側面画像▶
反対側も同様

08

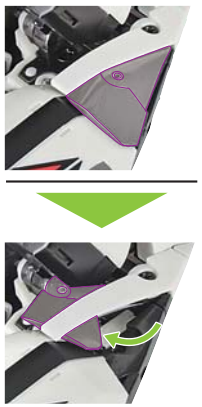
主翼を
閉じます。

09

①機体裏側面の黒い装甲を
内側に折り込みます。
②肩アーマーを前方へ回転させます。



◀機体底面画像▶



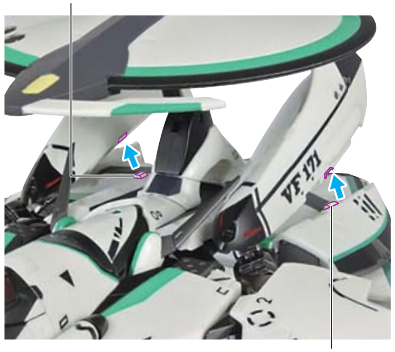
反対側も同様

※元に戻すときは

元の位置に戻しにくい時は、肩アーマーを再度開いて、干渉部分をよけてください。

10 腕部の外側と内側のロックを外します。

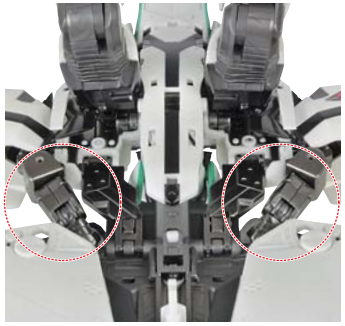
内側のロック部



外側のロック部

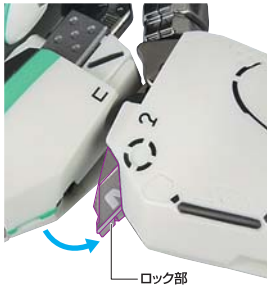
※元に戻すときは 上腕の関節位置を調整してから、腕部を主翼ブロックに固定してください。

※上腕部は少しひねった
角度が正位置になります。
ひねりながらロック部の
位置を合わせてください。



裏側から見た収納時の位置

11 肩アーマーのロック部を
外します。

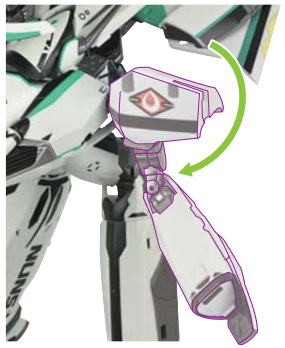


ロック部

反対側も同様

12 腕部全体を回転させて画像のように変形させます。

反対側も同様



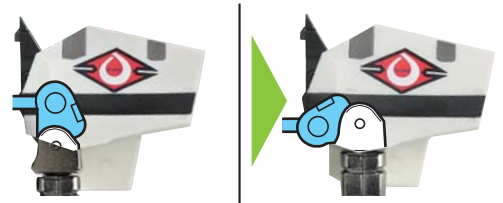
13 腕部のひじ関節を
伸ばします。

反対側も同様

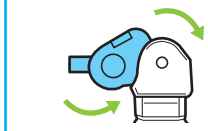
ひじ関節

14 肩内部関節を
クランク状に動かします。

反対側も同様



◀ 肩内部画像 ▶



◀ 肩内部画像 ▶

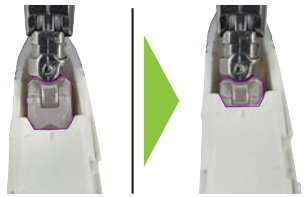
15 肩アーマー内部から
バーニアを引き出します。

バーニア

反対側も同様

17 前腕をスライド
させます。

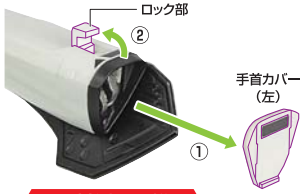
※手首の先端が
出ます。



※画像のようになります。

反対側も同様

16 ①手首カバー(左)を取り外します。
②ロック部を外します。



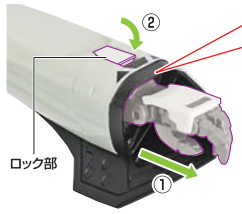
ロック部

手首カバー
(左)

反対側も同様

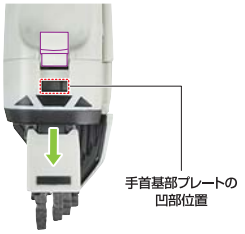
※外しにくい場合は、隙間に細い棒などを
入れて注意して外してください。

18 ①手首を引き出します。
②ロック部をもとに戻します。



ロック部

反対側も同様

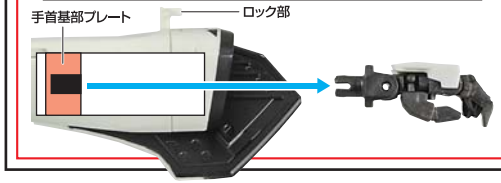


手首基部プレートの
凹部位置

※手首を引き出すことで、前腕の中で
手首基部プレートが前方にスライド
します。手首基部プレートの凹部位置に
合わせてロック部を戻します。

注意1

▶ 手首は取り外すことができます。ロック部を外したまま、
手首を取り外すと手首基部プレートが前腕内部に
入り込んでしまいます。注意してください。



手首基部プレート

ロック部

可動手首の親指位置

可動手首の親指が
収納される位置

注意2

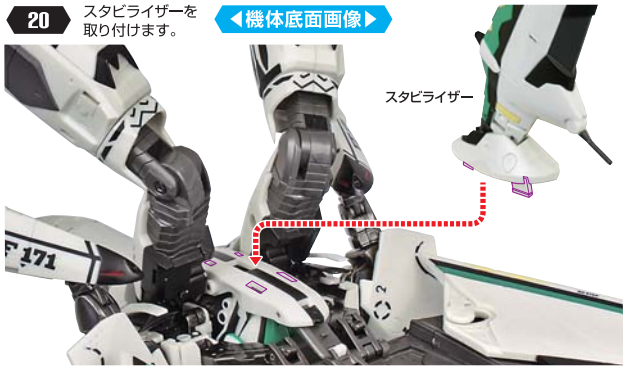
▶ ロック部を外したまま、手首を取り外してしまった
場合は可動手首を画像の形状にし、
手首基部プレートにはまるまで押し込みます。

19 左手首を回転させます。

反対側も同様

20 スタビライザーを取り付けます。

◀機体底面画像▶



※ガンポッドグリップ側面の凹部を
右手首の凸部に合わせて取り付けます。

主翼を開きます。

反対側も同様

完成!!

◀機体底面画像▶ 反対側も同様

主翼(左)は取り外し、ハードポイント付ウイング(左)に交換することができます。

※ピンを戻すときは、
形状を合わせて
取り付けてください。

逆変形時の注意点（ガウォーク → ファイター）

◀ 腕の収納 ～ 背中の再接続がうまくいかない ▶

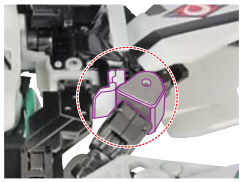
▶ 下記のいくつかのチェックポイントがありますので、ひとつひとつ確認をしてください。

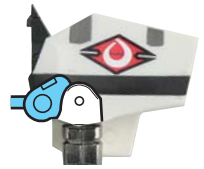
1

ひじ下のスライドがしっかり元通りに伸ばされているか。
（手首のロックが正位置で閉じられているかも同時に確認してください。）

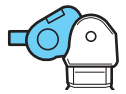
2

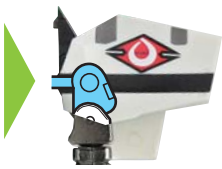
肩付け根のクランク関節が、
しっかり元通りに伸ばされているか。
（伸ばされた関節は、収納時に
このように胸部に沿う形となります。）





◀ 肩内部画像 ▶

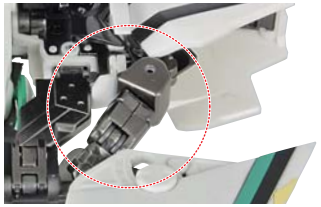




◀ 肩内部画像 ▶

3

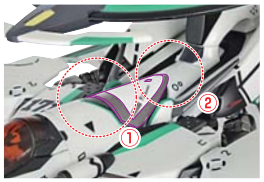
上腕部は少しひねった角度になっているか。
（決めの位置が分かりにくい部分なので、
この後の接続作業をしながら確認してみてください。）



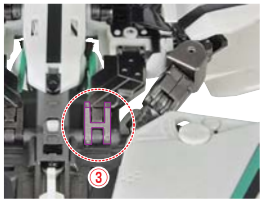
腕を背中に接続する前に確認

4

①胸部と頭部は
ぴったりつながっているか。
（バトロイドの首が伸びていると、
隙間ができます。）
②頭部と背面中央プレートは
つながっているか。
（スライドしていると隙間ができます。）



③肩部ダイキャストフレームは
しっかり元通りに伸ばされているか。



◀機体底面画像▶

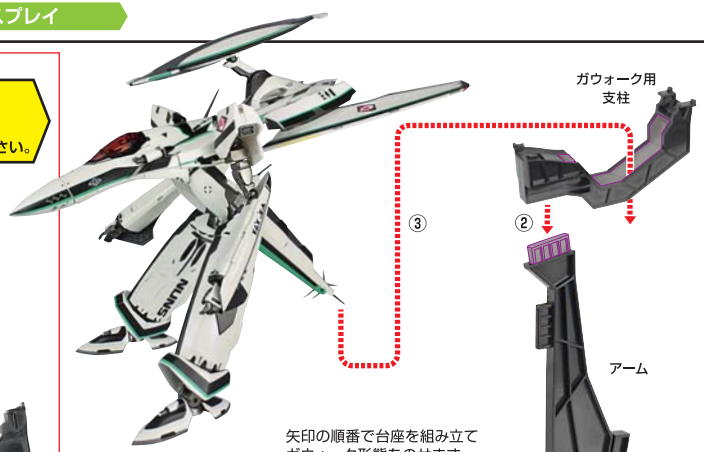
5 腕の内側と外側のロック位置を合わせて、腕を再接続してください。

ディスプレイ

ガウォーク形態のディスプレイ

注 意

▶ ガウォーク用支柱に
スタビライザーを通す時は、
アンテナの破損に注意してください。



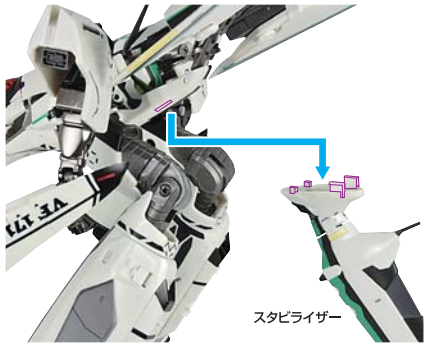
完成!!

バトロイド形態への変形

注 意

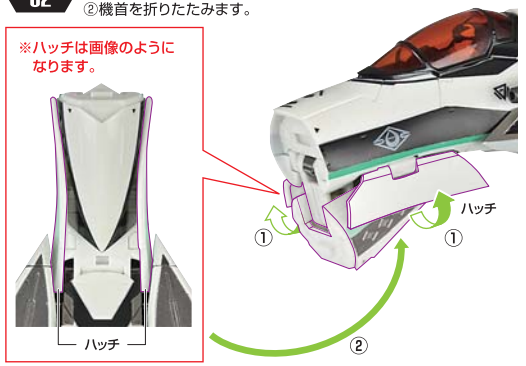
▶ 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

01 スタビライザーを取り外します。

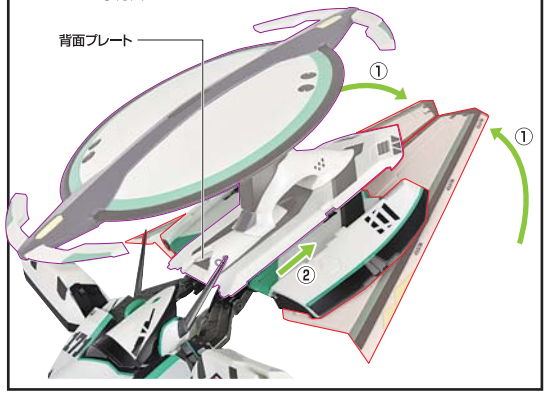


02 ①機首下のランディングギアのハッチを開きます。
②機首を折りたたみます。

※ハッチは画像のように
なります。

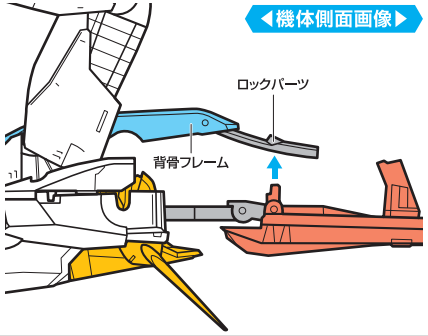


03 ①主翼を折りたたみます。
②背面プレートをスライドさせます。

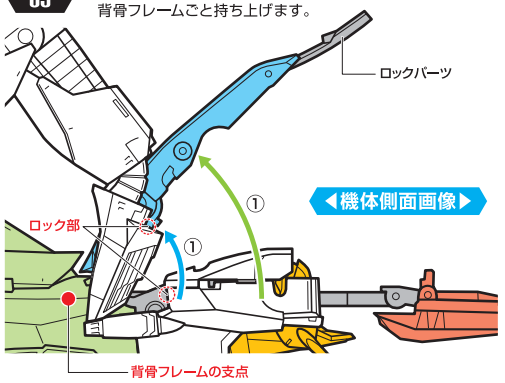


04 背骨フレームのロックパーツを外します。

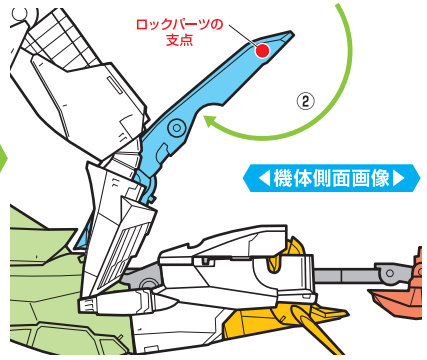
本体を裏返します。



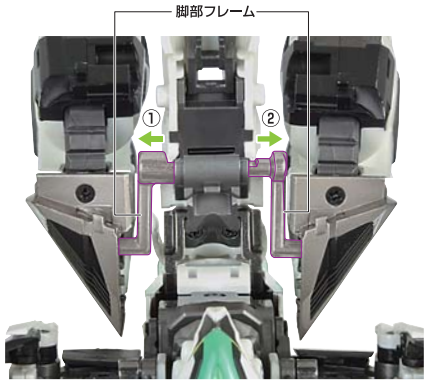
05 ①脚部付け根のロック部を外し、
背骨フレームごと持ち上げます。

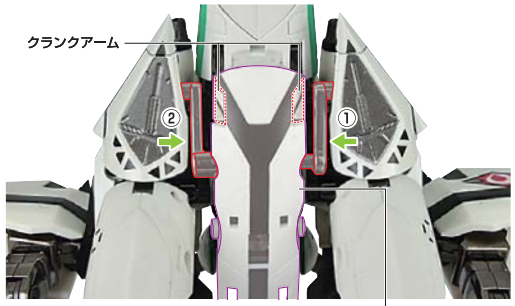


②ロックパーツを
背骨フレームに収納します。



06 脚部フレームを①②の順に、左右交互に少しずつ引き出します。



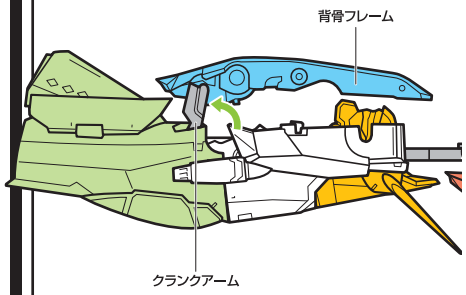


◀機体底面画像▶

※元に戻すときは

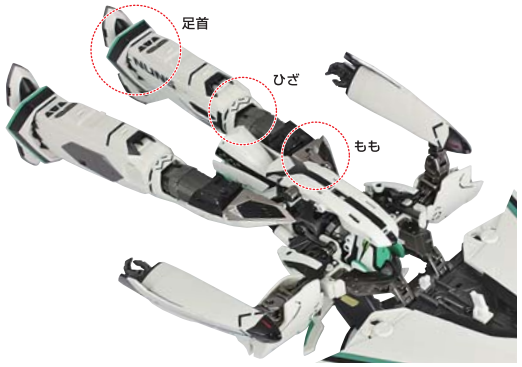
※背骨フレームとクランクアームが組み合っていることを確認してから脚部フレームを戻してください。

07 背骨フレームをクランク状に浮かせて前方へ動かします。



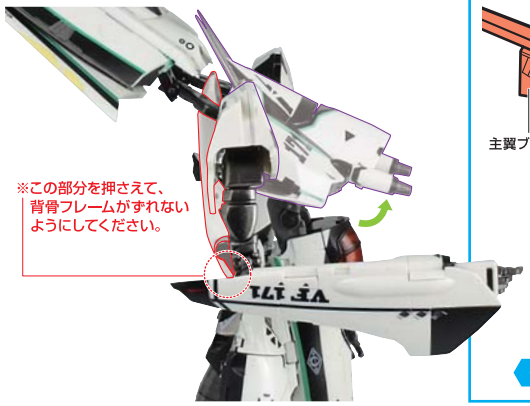
◀機体側面画像▶

08 画像のように脚部をまっすぐにして、ももも、ひざ、足首を縮めます。 **反対側も同様**

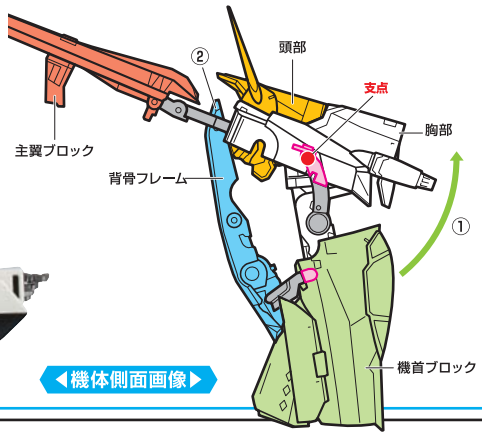


09 胸部を上方に回転させ、機首ブロックから分離します。

本体を立てます。



①胸部は支点を中心として回転させます。
②背骨フレームは頭部と主翼ブロックの間を通ります。

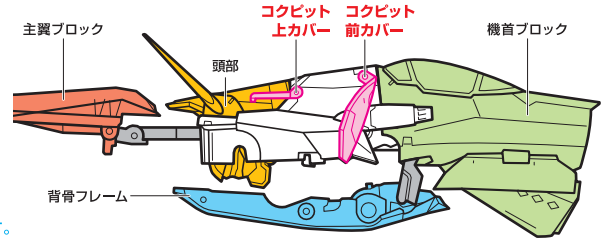


◀機体側面画像▶

◀ パーツ配置図 ▶

※元に戻すときは

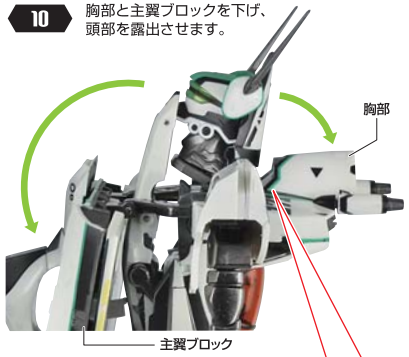
※2つのコクピットカバーを画像の位置に収納してください。



◀機体側面画像▶

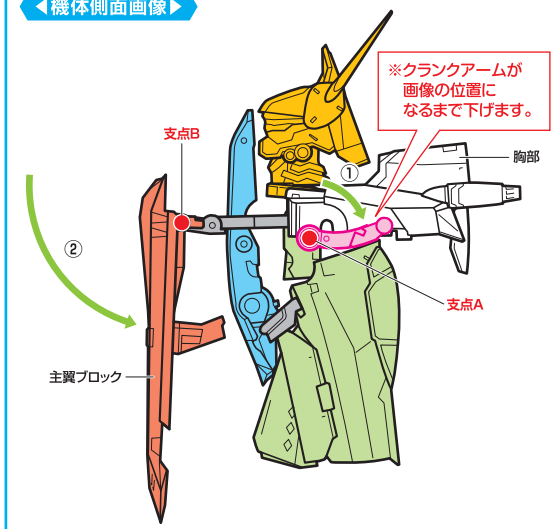
※腕部と脚部は取り外した状態で説明しています。

10 胸部と主翼ブロックを下げ、頭部を露出させます。

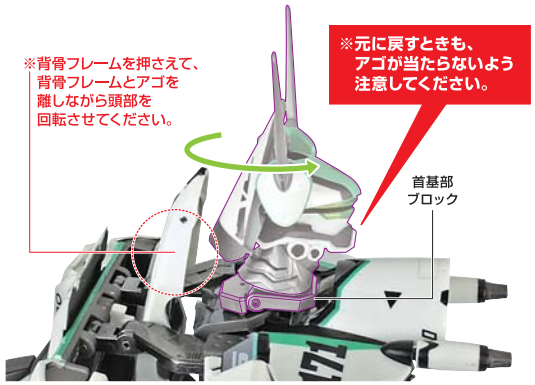


①胸部は支点Aを中心として回転させます。
②主翼ブロックは支点Bを中心として回転させます。

◀機体側面画像▶

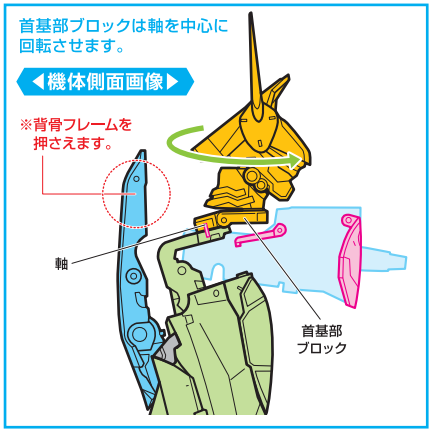


11 頭部を首基部ブロックごと（一番下の軸から）回転させます。

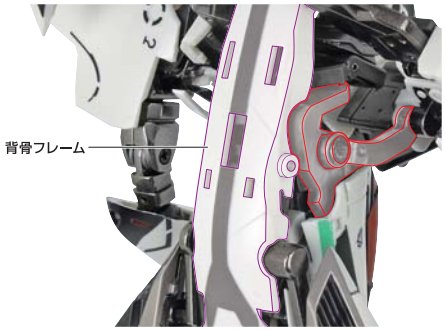


首基部ブロックは軸を中心に回転させます。

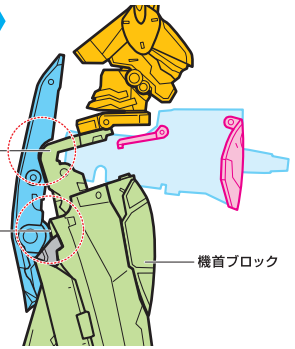
◀機体側面画像▶



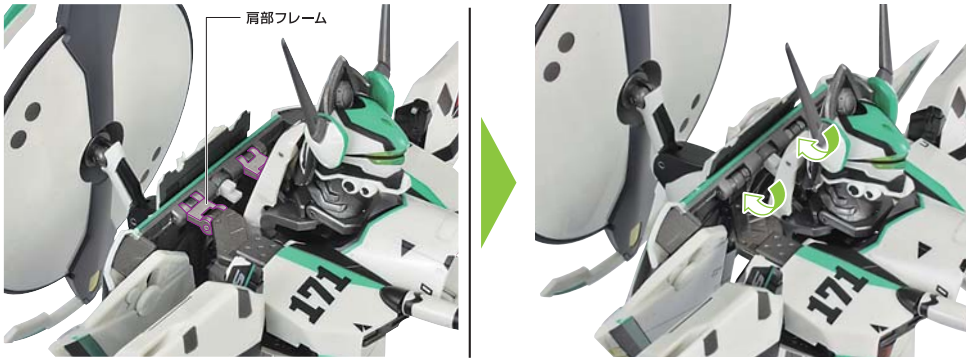
12 背骨フレームを機首ブロックにジョイントします。



◀機体側面画像▶

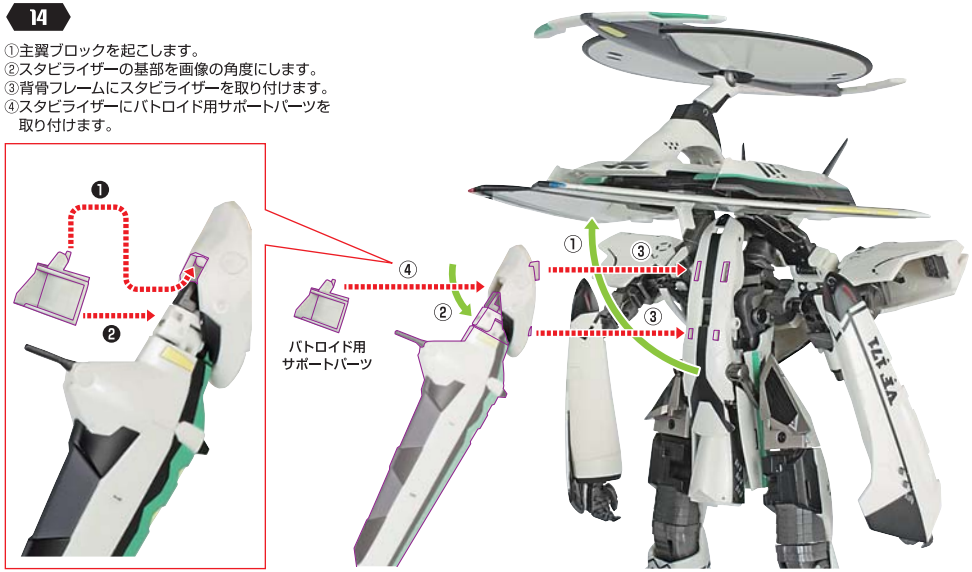


13 肩部フレームを折りたたみます。



14

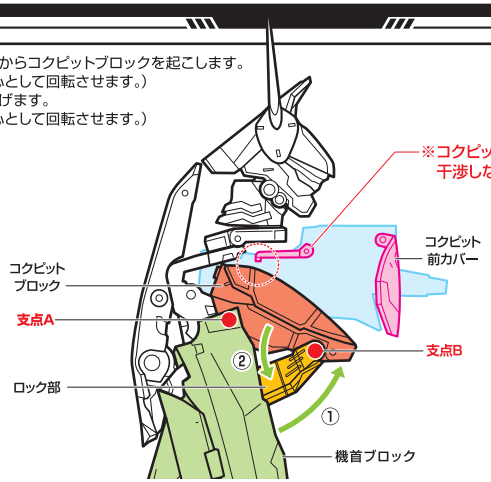
①主翼ブロックを起こします。
②スタビライザーの基部を画像の角度にします。
③背骨フレームにスタビライザーを取り付けます。
④スタビライザーにバトロイド用サポートパーツを
取り付けます。



15

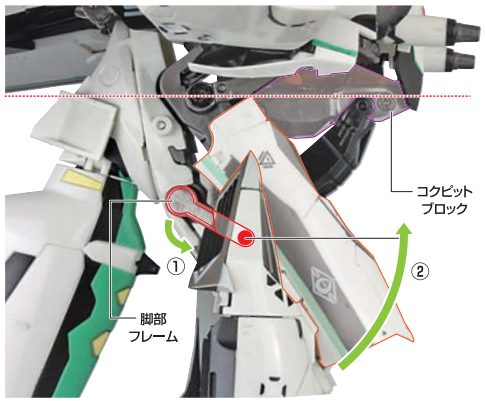
①機首ブロックからコクピットブロックを起こします。
（支点Aを中心として回転させます。）
②ロック部を下げます。
（支点Bを中心として回転させます。）

◀機体側面画像▶

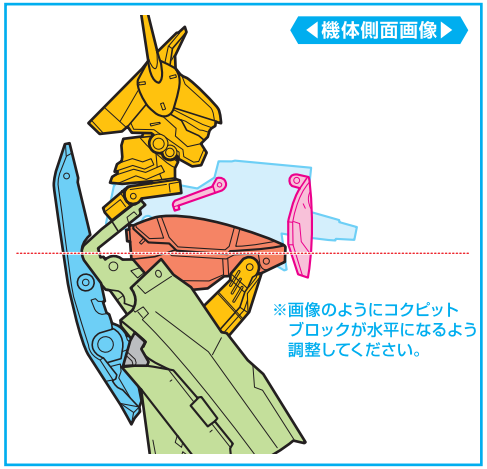


16b

①脚部フレームを前方へスイングさせます。
②コクピットブロックが水平になるように
胴体の角度を調節します。

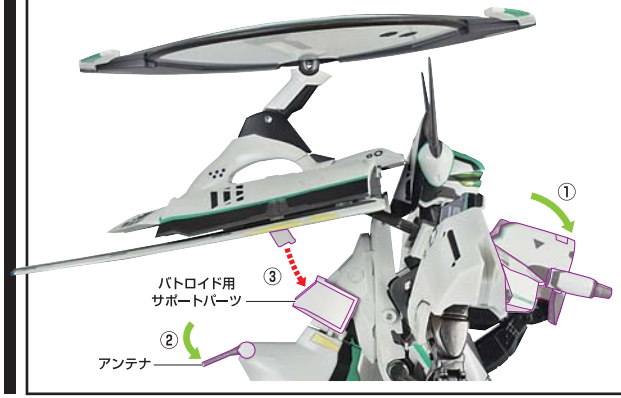


◀機体側面画像▶



17

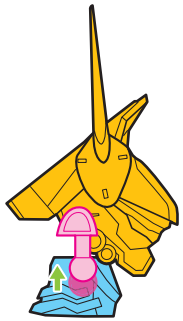
①胸部を下ろし、コクピットブロックにかぶせます。
②スタビライザーのアンテナを倒します。
③主翼ブロックをバトロイド用サポートパーツに取り付けます。



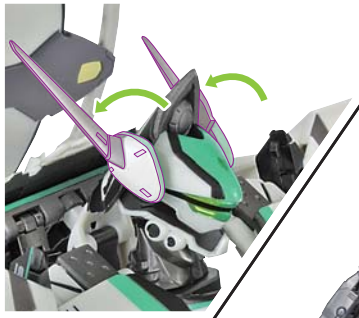
18 胸プレートを引き出します。

反対側も同様

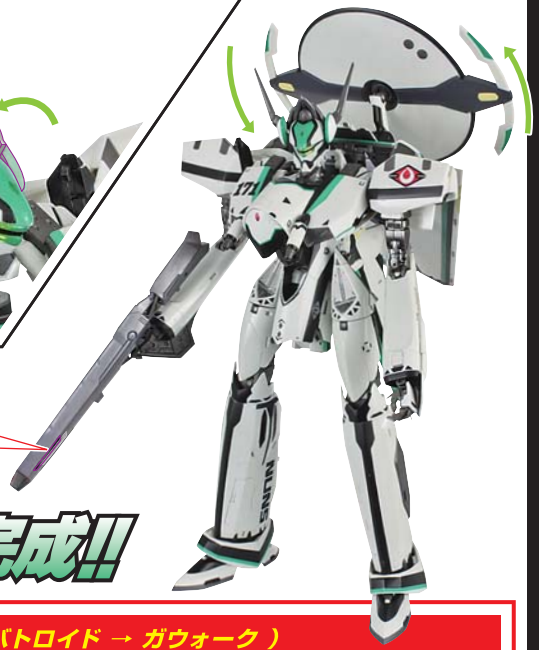
19 頭部を引き出します。



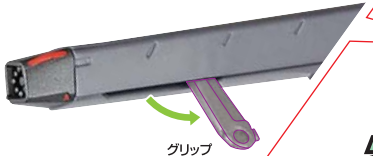
20 機銃を回転します。



レドームパーツを回転します。



※ガンポッドはグリップを引き出すことにより
両手で持たせることができます。

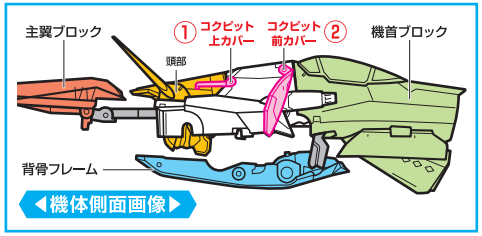


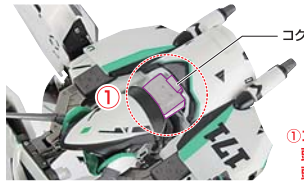
完成!!

逆変形時の注意点（ バトロイド → ガウォーク ）

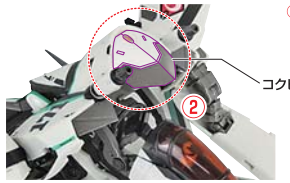
◀ 頭部～胸部～機首の再接続がうまくいかない ▶

▶ 干渉するパーツがあるので下記の順番で変形させてください。





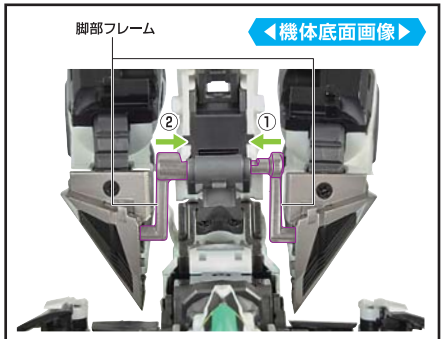
①コクピット上カバーを
頭の後部に入れながら、
頭部と胸部を接続します。

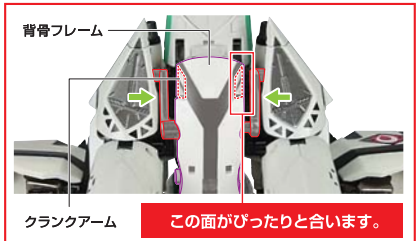


②コクピット前カバーの
収まる位置に注意しながら、
胸部と機首を接続します。

◀ 脚部フレームの収納 ▶

▶ 脚部付け根のダイキャストフレームは、始めのうち
可動部が固いので、少しずつしっかりと戻してください。
（戻すときも、左右交互に動かすのがコツです。）

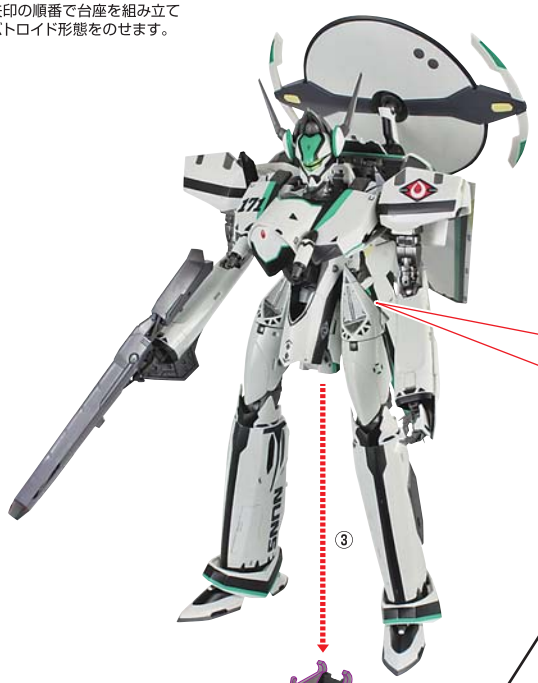




ディスプレイ

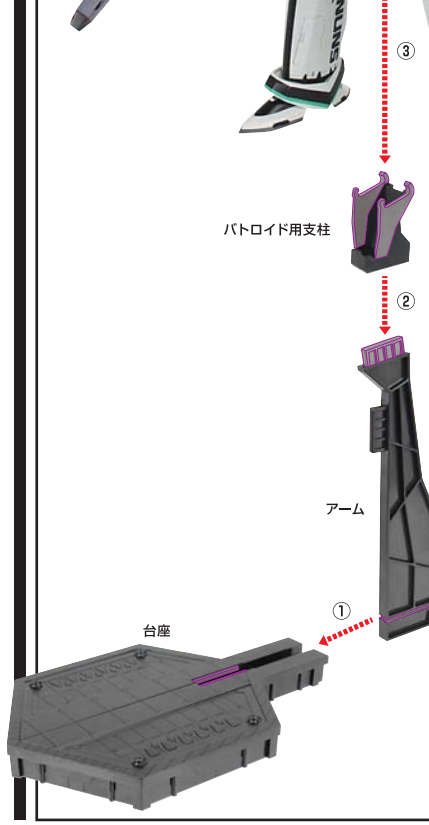
バトロイド形態のディスプレイ

矢印の順番で台座を組み立て
バトロイド形態をのせます。



※画像のように脚部フレームに取り付けます。

◀機体側面画像▶



完成!!

RVF-171EX

Variable Fighter Nightmare Plus EX Luca Angeloni Custom

RVF-171EX ナイトメアプラスEX(ルカ・アンジェローニ機)

FIGHTER

FIGHTER is high-mobility form that demonstrates overwhelming speed.
Excellent mobility in the atmosphere and in space is demonstrated.

GERWALK

GERWALK is between FIGHTER and BATTROID.
It not only slides at high speed on the ground but also tricky movement in the air is skillful.

BATTROID

BATTROID is humanoid type with an emphasis on the melee combat.
Various arms can be operated by making good use of the manipulator.

※機体解説は作品中のものです。